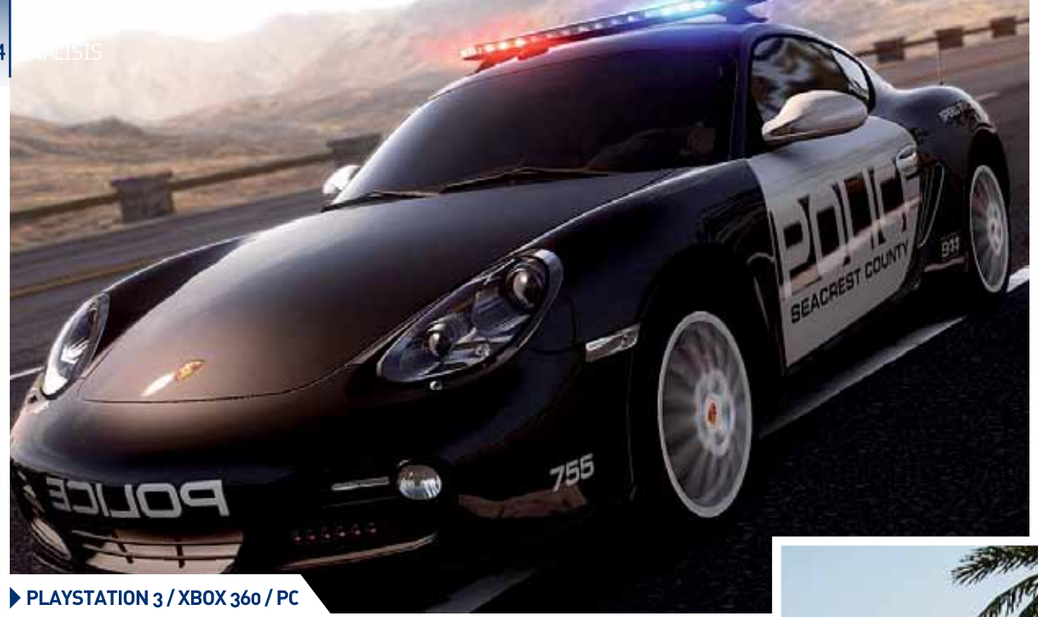

GÉNERO CARRERAS **COMPAÑÍA** CRITERION **DISTRIBUCIÓN** ELECTRONIC ARTS **SITIO** HOTPURSUIT.NEEDFORSPEED.COM **MULTIJUGADOR** 8 JUGADORES SIMULTÁNEOS

PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / PC

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

NUEVA VITALIDAD PARA LA NECESIDAD DE VELOCIDAD

Sin duda es el año de los fierreros: F1 2010 retomó la franquicia olvidada de la Formula 1, Gran Turismo 5 llegó a las bateas después de una espera infinita y en lo que parece el sueño delirante de un gamer desesperado, Electronic Arts otorgó la franquicia Need for Speed al estudio Criterion, creadores de los revolucionarios juegos de carreras de la serie Burnout. Y el resultado final es exactamente lo que se podía esperar: un Need for Speed revitalizado, con la calidad y variedad de contenido que uno espera de un juego de la serie, pero con un motor que es inconfundiblemente Burnout.

Need for Speed Hot Pursuit no tiene historia ni personajes, una buena elección considerando que eran lo peor de los juegos anteriores de la serie. Lo único que existe es el mundo abierto de Seacrest Country: detallado, lleno de atajos y cuatro veces más grande que el de Burnout:Paradise. Tan grande que se necesitó la colaboración de un tercer estudio para crear este mundo - DICE, los desarrolladores de la serie Battlefield. Sin embargo, no hay muchos incentivos para pasear por este enorme mundo de juego. El corazón de Need for Speed está en sus misiones, en las que uno puede elegir ser policía o ser un corredor fuera de la ley. O lo mejor de todo: las dos cosas a la vez.

El corredor tiene más variedad en sus misiones, que incluyen carreras contra el tiempo o contra otros corredores y escapes audaces de la policía. Las misiones de policía tienen un solo propósito: interceptar al bandido y hacerlo pagar. Sin preguntar si estamos persiguiendo a un pibe que se pasó la luz roja o a un asesino serial, le lanzamos el auto encima a toda velocidad, le tiramos bandas de clavos para pincharle las gomas, o llamamos por radio barricadas enteras (que claro, también tenemos que esquivar). El modo policial es moralmente dudoso pero también es lo más divertido del juego.

Es muy difícil aburrirse con Need for Speed Hot Pursuit. Por un lado, es la expresión más perfecta del estilo Burnout: alta velocidad, gran sistema de daños, choques en cámara lenta y un desdén absoluto por la seguridad detrás del volante, ya que, como siempre, la única manera de cargar el turbo es manejar de la manera más salvaje posible.

Por el otro lado, la experiencia Need for Speed garantiza un buen presupuesto para autos licenciados (los modelos son excelentes), música original y un sistema de juego por Internet llamado Autolog, una especie de Facebook limitado a la serie Need for Speed, que te mantiene al tanto de los logros de tus amigos y te propone competir contra sus tiempos aunque ellos no estén conectados. Y el juego en línea, como es de esperar con Electronic Arts, está ajustado a la perfección. Carreras de hasta 8 jugadores, con varios modos que van desde un realismo admirable a batallas dignas de un Mario Kart. Es un juego completo y variado.

Pero el que ya hizo trampa y leyó el cuadradito donde va el puntaje ya se da cuenta que el número no está tan cerca de la perfección de la que venimos hablando. Quizás el puntaje hubiera sido más alto antes de ver Gran Turismo 5, esa máquina imperfecta pero llena de ideas, que eleva la media del género muy por encima de lo que puede ofrecer este gran juego del que nos olvidaremos cuando salga algún Burnout nuevo. Gran Turismo es arte. Need for Speed: Hot Pursuit, artesanía.

Fichinescu

VERSION WII

UNA VERGÜENZA. EVITAR A TODA COSTA. DESARROLLADA POR LOS PIBES DE EXIENT, FAMOSOS POR DESTRUIR VARIAS FRANQUICIAS CONOCIDAS. TAN FEA QUE HASTA EL HOT PURSUIT 2 PARA GAMECUBE SE VE MEJOR.

¿SABÍAS QUE...

...EN REALIDAD ESTE ES EL TERCER JUEGO DE LA SERIE HOT PURSUIT? EL PRIMERO ES NEED FOR SPEED 3, DE 1998 Y RECORDADO COMO UNO DE LOS MEJORES DE LA SERIE. HOT PURSUIT 2, POR SU PARTE, SALIÓ EN 2002 Y ES EL ÚLTIMO JUEGO DE LA LLAMADA "ERA CLÁSICA" DE NEED FOR SPEED, (EN LA QUE LOS JUEGOS SE ACERCABAN MÁS A UNA SIMULACIÓN QUE AL ESTILO LLAMADO "ARCADE") ADEMÁS DE SER EL PRIMER NFS EN SALIR PARA PLAYSTATION 2, XBOX Y GAMECUBE.

¿DÓNDE LO CONSIGO?
CONSEGUÍ LA VERSION DE PS3 EN GARBARINO Y SONY STYLE, Y LA VERSIÓN DE XBOX 360 EN COMPUMUNDO.

PC RECOMENDADA

MICRO	INTEL CORE 2 DUO E6700 AMD ATHLON 64 X2 6000+
MEMORIA	2 GB
VIDEO	GEFORCE 8800 GT ATI RADEON HD 4700

LOS AUTOS LICENCIADOS, LA SENSACIÓN DE VELOCIDAD, EL SISTEMA AUTOLOG.

LOS INSOPORTABLES TUTORIALES QUE HAY QUE VER UNA Y OTRA VEZ SI EMPEZAMOS DE NUEVO EL JUEGO.

PUNTAJE
8.0
HOT HOT HOT